

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI  
PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS  
BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

Guna mencapai derajat

Sarjana S- 1

Program Studi Pendidikan Matematika



DIMAS ADILA PUTRA  
A 410 080 237

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2012

## **PERSETUJUAN**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI  
PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS  
BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

Diajukan Oleh:

**DIMAS ADILA PUTRA**  
**A 410 080 237**

Disetujui untuk Dipertahankan  
di Hadapan Dewan Penguji Skripsi S-1

Pembimbing I

Pembimbing II

**Dr. Tjipto Subadi, M. Si.**  
Tanggal:

**Dra. Sri Sutarni, M. Pd.**  
Tanggal:

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI  
PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS  
BELAJAR MATEMATIKA**  
(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

**A410080237**

### Susunan Dewan Penguji:

1. **Dr. Tjipto Subadi, M. Si.** ( )
2. **Dra. Sri Sutarni, M. Pd.** ( )
3. **Masduki, S. Si., M. Si.** ( )

Universitas Muhammadiyah Surakarta  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Dekan,

NIK. 547

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata kelak di kemudian hari terbukti ada ketidakbenaran pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Februari 2012

**DIMAS ADILA PUTRA**  
**A 410 080 237**

## MOTTO



"Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar"  
(Terjemahan Q.S. Al-Baqarah: 153)

"Pencapaian tertinggi seseorang bukan dilihat berapa banyak materi yang dipunyai, tapi seberapa sukses pengabdian dirinya untuk memuliakan orang lain"  
(Penulis)

"Bukan bagaimana kamu menerima tapi bagaimana kamu memberi"  
(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT, Dia yang memiliki seluruh jiwa, dan karena rahmat serta karuniaNya lah karya sederhana ini dapat terselesaikan.

Karya ini penulis persembahkan untuk Ibu, Ayah, dan keluarga tercinta.

Laptop, Jupi Biru Putih, Nokia E63 yang tak pernah mengeluh sedikitpun mengiringi setiap langkah ini.

## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur, Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sholawat serta salam terjunjung kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Penulis sangat bersyukur karena dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S-1 Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Penulis menyadari tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan tidak akan mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Untuk itu pada kesempatan ini dengan rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Sofyan Anif, M. Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
2. Ibu Dra. Sri Sutarni, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika sekaligus sebagai pembimbing II yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Dr. Tjipto Subadi, M. Si., selaku Pembimbing I yang selalu memberikan pengarahan, bimbingan, dan dorongan dengan penuh kesabaran hingga terselesaikannya skripsi ini.

4. Bapak Drs. Sumardi, M. Si., selaku pembimbing akademik, yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama studi.
5. Dosen-dosen matematika yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama studi.
6. Ibu Drs. Suparto, S. H., M. Pd. dan C. Tri Ningsih, S. Pd., selaku Kepala Sekolah dan Guru Matematika Kelas VIII E SMP Negeri 3 Colomadu yang telah memberikan izin dan kesempatan serta membantu dalam pelaksanaan penelitian.
7. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa karya sederhana ini masih banyak kekurangan, untuk itu demi kesempurnaannya kritik dan saran yang bersifat membangun penulis harapkan. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Surakarta, Februari 2012

Penulis



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
ABSTRAK .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penelitian .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
A. Kajian Pustaka .....	8
B. Kajian Teori .....	10
1. Pembelajaran Matematika .....	10
2. Aktivitas .....	11
3. Kreativitas .....	13
4. Prestasi Belajar .....	14
5. Model Pembelajaran ARIAS .....	15
6. Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> .....	19
7. Model Pembelajaran ARIAS Terintegrasi pada Pembelajaran Kooperatif <i>Team Game Tournament</i> .....	21
C. Kerangka Berpikir .....	24

D. Hipotesis Tindakan .....	28
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
A. Pendekatan Penelitian .....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
C. Subyek Penelitian .....	31
D. Rancangan Penelitian .....	31
1. Dialog Awal .....	33
2. Perencanaan Tindakan .....	33
3. Pelaksanaan Tindakan .....	35
4. Observasi .....	36
5. Refleksi .....	36
6. Evaluasi .....	36
E. Metode Pengumpulan Data .....	37
1. Metode Pokok .....	37
2. Metode Bantu .....	37
F. Instrumen Penelitian .....	39
1. Penyusunan Instrumen .....	39
2. Validitas Data .....	39
G. Teknik Analisis Data .....	40
1. Reduksi Data .....	41
2. Penyajian Data .....	42
3. Verifikasi Data .....	42
H. Keabsahan Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Profil SMP Tempat Penelitian .....	44
B. Laporan Dialog Awal dan Observasi Awal .....	45
C. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran .....	47
1. Tindakan Kelas Putaran I .....	47
2. Tindakan Kelas Putaran II .....	54
3. Tindakan Kelas Putaran III .....	62

D. Deskripsi Data .....	66
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	72
1. Pembahasan dalam Siklus .....	72
2. Pembahasan antar Siklus .....	78
F. Proposisi Hasil Penelitian .....	79
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....	80
A. Kesimpulan .....	80
B. Implikasi .....	82
C. Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	86
LAMPIRAN .....	88

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Perbedaan variabel-variabel yang diteliti .....	10
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian .....	31
Tabel 4.1 Data Kondisi Awal Aktivitas dan Kreativitas Belajar Matematika ...	47
Tabel 4.2 Data Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa .....	68
Tabel 4.3 Data Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Siswa .....	71

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Sistematika Kerangka Pemikiran .....	28
Gambar 3.1 Rancangan PTK Kemmis & McTaggart .....	32
Gambar 4.1 Grafik Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Siswa .....	69
Gambar 4.2 Grafik Peningkatan Kreativitas Belajar Matematika Siswa .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Daftar Nama Siswa .....	90
Lampiran 2 Presensi Siswa .....	91
Lampiran 3 Daftar Aktivitas Siswa dalam Bertanya .....	92
Lampiran 4 Daftar Aktivitas Siswa dalam Mengerjakan Soal di Depan Kelas .....	93
Lampiran 5 Daftar Aktivitas Siswa dalam Berdiskusi .....	94
Lampiran 6 Daftar Kreativitas Siswa dalam Menjawab Pertanyaan .....	95
Lampiran 7 Daftar Kreativitas Siswa dalam Mengajukan Ide atau Gagasan .	96
Lampiran 8 Pedoman Wawancara Dialog Awal .....	97
Lampiran 9 Pedoman Observasi Putaran I .....	98
Lampiran 10 Pedoman Observasi Putaran II .....	104
Lampiran 11 Pedoman Observasi Putaran III .....	110
Lampiran 12 Catatan Observasi Pendahuluan .....	116
Lampiran 13 Catatan Lapangan Putaran I .....	117
Lampiran 14 Catatan Lapangan Putaran II .....	119
Lampiran 15 Catatan Lapangan Putaran III .....	121
Lampiran 16 Tanggapan setelah Penelitian .....	123
Lampiran 17 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran I .....	125
Lampiran 18 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran II .....	131
Lampiran 19 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Putaran III .....	137
Lampiran 20 Lembar Kerja Siswa (Kelompok) .....	144
Lampiran 21 Peraturan Game dan Tournament dalam TGT .....	146
Lampiran 22 Soal untuk Game dalam TGT .....	147
Lampiran 23 Jawaban untuk Soal Game dalam TGT .....	150
Lampiran 24 Lembar Evaluasi Siswa .....	154
Lampiran 25 Jawaban Lembar Evaluasi Siswa .....	155
Lampiran 26 Daftar Nilai Team Game Tournament .....	158
Lampiran 27 Dokumentasi .....	160
Lampiran 28 Surat-surat .....	164

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ARIAS TERINTEGRASI PADA PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KREATIVITAS BELAJAR MATEMATIKA**

(PTK di Kelas VIII Semester I SMP N 3 Colomadu Tahun Ajaran 2011/2012)

Dimas Adila Putra, A410080237, Program Studi Pendidikan Matematika,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Surakarta 2012, 87 halaman

Tujuan penelitian ini mengkaji dan mendeskripsikan (1) peningkatan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*, dan (2) peningkatan kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini adalah PTK kolaboratif. Subyek penelitian yang dikenai tindakan adalah siswa kelas VIIIE SMP Negeri 3 Colomadu yang berjumlah 32 siswa. Metode pengumpulan data melalui metode observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi. Teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dengan metode alur. Keabsahan data dilakukan dengan observasi secara terus menerus dan triangulasi data. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan aktivitas dan kreativitas belajar siswa pada pembelajaran matematika melalui model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*. Hal ini dapat dilihat dari: 1) Aktivitas siswa dalam bertanya sebelum dilakukan tindakan sebesar 15,625% dan di akhir tindakan mencapai 46,875%, 2) Aktivitas siswa dalam mengerjakan soal di depan kelas sebelum dilakukan tindakan sebesar 21,875% dan di akhir tindakan mencapai 56,250%, 3) Aktivitas siswa diskusi sebelum dilakukan tindakan sebesar 18,750% dan di akhir tindakan mencapai 59,375%, 4) Kreativitas siswa dalam menjawab pertanyaan sebelum dilakukan tindakan sebesar 18,750% dan di akhir tindakan mencapai 56,250%, 5) Kreativitas siswa dalam mengajukan ide atau gagasan sebelum dilakukan tindakan sebesar 6,250% dan di akhir tindakan mencapai 21,875%. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa.

Kata kunci: model pembelajaran ARIAS terintegrasi pada pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*, aktivitas siswa, kreativitas siswa